

⚠ WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

**Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

Inhaltsverzeichnis

GRUNDLEGENDES..... 2

Hauptmenü.....	2
Schwierigkeitsstufe	3
Steuerung	4
Spielbildschirm	6
Speichern	7
Ninja-Fertigkeiten	7

SCHATTEN DER WELT..... 8

Menü	8
Karma.....	8
Ninja-Prüfungen	9
Klanschlacht	9

MITWIRKENDE 10

Handbuchdesign: Ayako Miyashita

Alle verwendeten Screenshots stammen aus einer nicht abgeschlossenen Version des Spiels. Daher kann es zu Unterschieden zum fertigen Spiel kommen.

©2012-2013 TECMO KOEI GAMES Co., Ltd. & Team NINJA. Alle Rechte vorbehalten.

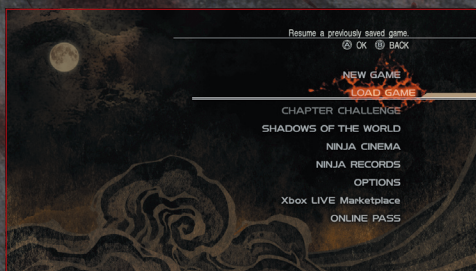
Wenn Sie sich gerne an unserer Produkt-Umfrage beteiligen möchten, besuchen Sie bitte die unten stehende URL:

<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/ng3re/>

GRUNDLEGENDES

Hauptmenü

Drücken Sie im Hauptbildschirm ▶ START, um ins Hauptmenü zu gelangen.



NEUES SPIEL	Beginnen Sie ein neues Spiel.
SPIEL LADEN	Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.
KAPITEL-HERAUSFORDERUNG	Kämpfen Sie sich durch ein einzelnes Kapitel.
SCHATTEN DER WELT	Erschaffen Sie einen unbekannten Ninja und kämpfen Sie online. Für Online-Funktionen wird eine Internetverbindung benötigt (siehe S. 8).
NINJA CINEMA	Spielen Sie einen Ninja Cinema-Clip ab.
NINJA-AUFZEICHNUNGEN	Sehen Sie sich Ihre Spieldaten und Ihre Ranglistenplatzierungen an.
OPTIONEN	Ändern Sie diverse Spieleinstellungen.
Xbox LIVE-Marktplatz	Verbinden Sie sich zum Xbox LIVE-Marktplatz.
ONLINE-PASS	Sie müssen einen Online-Passcode eingeben, um Online-Funktionen nutzen zu können. NICHT FÜR GAMES-ON-DEMAND-VERSION VERWENDET.

Schwierigkeitsstufe

Vor Beginn eines neuen Spiels werden Sie aufgefordert, eine Schwierigkeitsstufe zu wählen.

Der Anspruch des Spiels wird durch die gewählte Schwierigkeitsstufe bestimmt. Sie können die Schwierigkeitsstufe während des Spiels ändern, wenn Sie sie als zu schwierig empfinden.

HELD	Erringen Sie im Kampf gegen Feinde den Sieg. Empfohlen für diejenigen, die gelegentlich Actionspiele spielen. Spielunterstützung aktiv.
NORMAL	Führen Sie das Katana wie ein echter Ninja. Für Fans von Actionspielen empfohlen.
SCHWER	Jeder, der den Pfad des wahren Ninja beschreiten will, muss zuerst Leid erfahren. Beweisen Sie unter härtesten Bedingungen Ihr Können. Nach Spielbeginn kann die Schwierigkeit nicht mehr geändert werden.



Dieses Spiel ist kompatibel mit Xbox SmartGlass.
Auf der folgenden Webseite erhalten Sie weitere Informationen:
Xbox SmartGlass
<http://www.xbox.com/de-DE/smartglass>

Steuerung

Dieses Spiel unterstützt die Vibrationsfunktion für Controller. Benutzen Sie Tastenkombinationen, um verschiedene Combos auszuführen. Im Verlauf des Spiels können Sie auch andere Aktionen ausführen, wie Kunai-Aufstiege und Falkenstürze. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um diese Aktionen auszuführen.

* Die Tastenbelegung kann im Optionsmenü geändert werden (siehe S. 2).



Spielbildschirm

Gesundheitsanzeige (obere Leiste)

Die Gesundheit Ihres Charakters. Das Spiel endet, wenn diese Anzeige leer ist. Sie wird aufgefüllt, wenn alle Feinde besiegt wurden oder beim Speichern an Checkpoints.

Ki-Anzeige (untere Leiste)

Füllt sich mit jedem Angriff in Abhängigkeit vom Angriffstyp. Wenn diese Anzeige leuchtet, können Sie **Y** und **B** gleichzeitig drücken, um Ninpo einzusetzen.

Kampfleistung

Das in einem Kampf für Ihre Leistung vergebene Karma, abhängig von der Anzahl in Folge getöteter Feinde usw.



Karma

Aktuelles Karma. Sie erhalten Karma durch das Besiegen von Gegnern und das Ausführen anderer Aktionen. Mit Karma können Sie Ihren Charakter stärken.

Speichern

Speichern in der Geschichte

Sie können das Spiel an bestimmten Punkten der Geschichte speichern.

Checkpoints

Nähern Sie sich einem der im Spiel erscheinenden Falken und Drücken Sie **B**, um Ihren Fortschritt zu speichern. Das Speichern an diesen Checkpoints füllt Ihre Gesundheit wieder auf.

* Zum Speichern des Spiels sind mindestens 260KB (100KB für Systemspeicherdaten + 160KB für Speicherspeicherdaten) freier Speicher auf der Xbox 360 Festplatte erforderlich.



NINJA-FERTIGKEITEN

Sie erhalten Karma, wenn Sie im Spiel Gegner töten und andere Aktionen ausführen. Es kann eingesetzt werden, um Waffen, Ninpo, maximale Gesundheit und mehr zu verbessern. Es verschafft auch Zugang zu weiteren Moves.

Hinweis: Verbesserungen gelten nur für den aktuell gespielten Charakter.

Verbessern Ihres Charakters

- 1 Drücken Sie **O**, um den Ninja-Fertigkeiten-Bildschirm zu öffnen.
- 2 Wählen Sie die zu erlernenden Fertigkeiten und Verbesserungen.



SCHATTEN DER WELT

In Schatten der Welt schlüpft der Spieler in die Rolle eines unbekannten Ninja, der Prüfungen bestehen und für Karma andere Spieler online besiegen muss, um wie Ryu Hayabusa zum ultimativen Ninja zu werden.

* Für Online-Spiele sind ein Breitband-Internetanschluss und ein Xbox LIVE-Konto erforderlich.

Menü

Wählen Sie im Hauptmenü "SCHATTEN DER WELT", um das Menü aufzurufen.



NINJA-PRÜFUNGEN

Stellen Sie allein oder mit einem anderen Spieler Ihr Können in anspruchsvollen Prüfungen unter Beweis. (Siehe S. 9)

KLANSCHLACHT

Partien für bis zu 8 Spieler. (Siehe S. 9)

NINJA-FERTIGKEITEN

Nutzen Sie Karma, um neue Fertigkeiten zu erlernen, neue Waffen zu erhalten und mehr.

ANPASSEN

Ändern Sie das Aussehen Ihres Ninja und wählen Sie freie Fertigkeiten.

TRAINING

Perfektionieren Sie Ihre Fähigkeiten, um ein noch tödlicherer Ninja zu werden.

STATUS

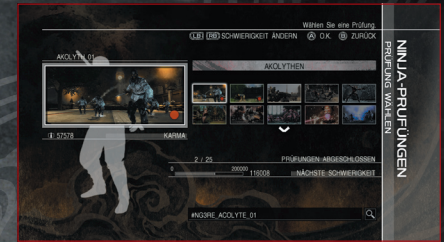
Zeigt Ihren aktuellen Status an.

Karma

Sie erhalten Karma, wenn Sie eine Prüfung bestehen, einen Feind mit Ninpo oder einer ultimativen Technik töten oder andere Aktionen im Spiel ausführen. Sie können Karma wie Geld benutzen, um Fertigkeiten, Waffen und mehr zu kaufen.

Ninja-Prüfungen

Bestehen Sie verschiedene Prüfungen, um zum Ultimativen Ninja zu werden. Sie können Prüfungen allein oder mit einem anderen Spieler bestehen. Spielen Sie mit Ihrem eigenen Ninja oder wählen Sie aus bestehenden Charakteren!



SOLO-PRÜFUNGEN

Ein einsamer Ninja versucht eine Prüfung zu bestehen.

KOOP-PRÜFUNGEN

Versuchen Sie gemeinsam mit Spielern auf der ganzen Welt eine Prüfung zu bestehen.

Klanschlacht

Bis zu acht Spieler treten in zwei Teams (Klans) gegeneinander an.

Gesundheit/Ki-Anzeige

Aktuelle Gesundheit und Ki

Schlachtinfo

Punktzahl und Chronik der aktuellen Partie.



Karma-Info

Das erhaltene Karma des Spielers.

Fertigkeitssymbol

Die für eine Waffe gewählte freie Fertigkeit (siehe S. 8).

Schattenvertrag

Eine besondere Aufgabe, die der Spieler zu erfüllen hat.

Alle Klanschlachten beginnen als Teamspiele, doch es können während einer Partie Befehle gegeben werden, die die Regeln beeinflussen.

MITWIRKENDE

Producer
YOSUKE HAYASHI

Director
FUMIHIKO YASUDA

Project Manager
TAKANORI GOSHIMA

Art Director
MASAHIRO NOSE
KENICHIRO NAKAJO

Assistant Director
HIDEHIKO NAKAJIMA

Engineering Leads
SHUHEI SHIOTA
SHUHEI SATO

Action Design Leads
MOTOI TANAHASHI
HIROYUKI NISHI
MAKOTO ISHIZUKA

Online Engineering Leads
YASUHIRO NAKAMOTO
TOSHIKI KUBOTA

Animation Lead
KOSUKE WAKAMATSU

Character Art Lead
NOZOMU SUGIYAMA

Environment Art Leads
JUNKO TSUJI
KAI SHIBUSAWA

User Interface Design Lead
HIROMI BABA

Real-Time Cinematics Lead
YOSHINORI KOBAYASHI

VFX Leads
JIRO YOSHIDA
TAKAMITSU WATANABE

Technical Art Lead
NAOYA OKAMOTO

Audio Lead & Music
TAKASHI YOSHIDA

Overseas Producer & Director
PETER GARZA

Assistant Project Manager
TAKAYUKI NISHIKAWA

Studio Manager
YOSHINORI UEDA

Engineering
MASAKI FUJITA
MIKIYASU KAMBAYASHI
TAKAHIRO SUZUKI
TOMOYA ICHIKAWA
MIZUKI YAMAMOTO
SHIMPEI MINATO
TAKAFUMI IMANAGA
HIROYA USUDA
KENICHI UCHIYAMA
SHINYA OKADA

KAZUKI IWANA
KENICHI SAITO
SHOTA NAGATA

TAIHEI OBARA
MASANAO KIMURA
KOJIRO SEINO
KATSUYUKI OKURA
YUTARO TAKAHASHI
HIROTAKA KATAOKA

KENICHI ASAMI
TAKESHI SAWATARI
TAKAYUKI TERUYA
YOSHIO TANIDE
YOSHIHIRO KIMURA

HIROFUMI FUJIMOTO
ATSUSHI OTA

Enemy AI and Combat Design
YUSUKE TANAKA
JUNPEI IDE
RYUSUKE KANDA
GAKU ARAI

HIROYUKI SAKAMOTO

Level Design
HAYATO SHIBUYA
NAOKI TAMURA
KAZUTERU SHIBASAKI
MOTOHIRO SHIGA

In-Game Camera
TETSUYA NITTA

MASAKAZU HIRAYAMA

Animation
TOSHIKI KONDO
HIDEKI SAITO
RYOJI ABE
IKUO HIRAI
MASAYUKI FUKUSHIMA
TAKAOKI KUROSAWA
KENTA KAWANO
YOSHIKATSU YOSHIZAWA
KATSUYUKI SHIMIZU

Character Art
HIROHISA KANEKO
YOSHIO HORIUCHI
HIDEAKI TAKAHASHI
KAZUNORI KODAMA
YASUAKI SUZUKI
TATSUYA UCHIDA
NOZOMI FURUTA
MACHIKO HARA

Environment Art
ETSUKO AKIYAMA
RIE IJIMA
YASUKO INUBUSE
KAORI KOBAYASHI
RIE MOTONARI
MIYUKI MOMOSE
HIROYUKI KATO
TOMOE SUZUKI

User Interface Design
MASAYUKI SASAMOTO
YUKI NAKAJIMA
KAZUTOSHI KANEKE
TSUYOSHI NIHEI
AKIHISA KURAMOCCHI

KAZUHIRO HIGUCHI
YUKIKO MARUYAMA

Real-Time Cinematics
DAISUKE INARI
SHUICHI OKADA
KAZUHIRO NISHIMURA

VFX
KAZUTAKA KATO
NAOKI YAMAMOTO
TAKEHIKO KANAOKA
KAZUKI OSADA
YASUYUKI SATO
KAZUYA FUJII

OSAMU YAZU

Technical Art
MASARU UEDA

Audio Design
SHUNICHI SHIGEMATSU
MAKOTO HOSOI
HIDEHISA NAKAZONO
SHIGEKIYO OKUDA
MIKI FUJII

YOJIRO YOSHIMATSU
YUKI MATSUMURA
SINICHIRO NAKAMURA

MICHIHIRO SATO

Music
TAKUMI SAITO
RYO KOIKE
HIROAKI TAKAHASHI
RIICHIRO KUWABARA

Localization
BRIANNA FORSTER

ENGLISH CAST

Ryu Hayabusa
Mizuki McCloud
Canna
Ishigami
Cliff

Regent of the Mask
Theodore
LOA Chairman
Lovelace
Momiji
Sanji

Muramasa
Joe Hayabusa
Ayane

Capt. Heinlein J
Robert T.S.

Irene

Kasumi

Additional Voices

TROY BAKER
ALLI HILLIS
STEPHANIE SHEH
MICHAEL MCCONNOHIE
JONATHAN LIPOW

JAMES BRINKLEY
JAMIE ALCROFT
NICOLA CLARK
KATE HIGGINS

WENDEE LEE
PAUL EIDING
KEONE YOUNG

JANICE KAWAYE
OHN CYGAN
ZACH HANKS

AMANDA TROOP

LAUREN LANDA

CHRIS SMITH
JB BLANC
KRIS TABORI
MICHAEL GREGORY
PATRICK SEITZ
PAUL ST. PETER
SAM RIEGEL
YURI LOWENTHAL

KIRK THORNTON
GIDEON EMERY

JAPANESE CAST

Ryu Hayabusa
Mizuki McCloud
Canna
Ishigami
Cliff

Regent of the Mask
Theodore
LOA Chairman
Lovelace
Momiji
Sanji

Omitsu
Ganjiro
Capt. Heinlein

Muramasa
Robert T.S.
Joe Hayabusa
Ayane
Obaba

Irene

Kasumi

Additional Voices

HIDEYUKI HORI
YUKO KAIDA
YUMI SUDO
UNSHO ISHIZUKA
HIROAKI HIRATA

KENYU HORIUCHI
KOUJI YADA
MASUMI ASANO
YUKO MINAGUCHI
RIKA KOMATSU
MAI TODOH

MASAHARU SATO

BIN SHIMADA
NORIO WAKAMOTO
WAKANA YAMAZAKI
HIROKO EMORI

MARIKO SUZUKI

HOUKO KUWASHIMA

HIROKAZU MIYAHARA
HIROMU MIYAZAKI
KEIICHIRO YAMAMOTO
KEIJI HIRAI
KEISUKE GABA
KEITA TOIDE
KOLUIHE FUKUHARA
NOBUNAGA SHIMAZAKI

DAISUKE MATSUBARA
RYOSUKE KANEMOTO

IN COOPERATION WITH

Story
MASATO KATO

Cinematics Director
TAKU INOUE

REAL-TIME CINEMATICS
IMAGICADIGITALSCAPE CO., LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT
THORIS INC.
FLAME LTD.
2103 S. CO., LTD.
TRIFORCE CO., LTD.
OFFICE 101

MOTION CAPTURE UNIT
JUST CAUSE PRODUCTIONS, INC.

ENVIRONMENT ART
IMAGICADIGITALSCAPE CO., LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.
TECMO KOEI SOFTWARE VIETNAM CO., LTD.

IN-GAME MOTION CAPTURE
NEO AGENCY CO., LTD.

TRANSLATION

English ALT JAPAN, INC.
FIGS RUBICON SOLUTIONS, INC.

VOICE RECORDING

English Voice
CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.
Japanese Voice AONI PRODUCTION

DEBUG & TUNING

Japanese Ver. POLE TO WIN CO., LTD.
North America & European Ver. POLE TO WIN EUROPE
Tuning SARUGAKUCHO INC.

TONES
DYNAMOMWARE
KOLIE SIGN WORKS CO.

PUBLISHING

Software Manual
KEISUKE OKABAYASHI
MINAKO ABE

Art Work
MANABU HORIUCHI
JUNPEI YAMAMOTO
DAISUKE HANOU

Web Design
HIDENOBU KAWABATA
KAITO SAWATARI

Operations
HIDEYUKI SUZUKI
JINICHI HAMADA

Public Relations & Marketing Dept.
HIROSHI MURAI
HIDEYASU MATSUO

Overseas Development Division
YUKINORI YOKOYAMA
TIMOTHY HORST
INA LIAU

Global Marketing Dept.
HIROSHI SUZUKI
HIDEYOSHI NAKATSUKASA
TOMOHIRO TANIMURA

Global Business Division
HIDEKIYO KOBAYASHI
TAKAHIRO YAMAMOTO
CAROL SUZUKI

TECMO KOEI AMERICA Corporation
AMOS IP
SEAN CORCORAN

TECMO KOEI EUROPE LIMITED
TOM VICKERY
CHIN SOON SUN
MARILENA PAPACOSTA

TECMO KOEI TAIWAN CO., LTD.
SAMMY LIU

Creative Director
TOM LEE

Coordination
TORU AKUTSU

SPECIAL THANKS

ENZYM TESTING LABS INC.
TAIYO ARAMAKI
MANABU KIGUCHI
YURI ITO

ORIGINAL NINJA GAIDEN 3 STAFF
ALL Team NINJA STAFF

Team NINJA

